

Indice:

pag.2 capitolo 1: Campo di gioco

pag.3 capitolo 2: attrezzatura personale e palle

pag. 4 capitolo 3: regole di gioco

pag. 8 capitolo 4: categorie



Il gioco è flessibile e alla portata di tutti. È sufficiente un campo da basket o da tennis per potervi giocare. Non sono le dimensioni che contrano, quanto le proporzioni della linea centrale che divide la pista in due, con alle estremità i due tubi a produrre due curve "a boa".

Il gioco si svolge intorno alle due boe rappresentate dai cerchi nel cui centro sono posti i tubi, e non importa quanto larga o lunga è la pista, l'importante è avere lo spazio vitale per poter girare intorno alle boe.

Quello che conta dunque è la PROPORZIONE e non la dimensione.

È il commissario di gara di giornata che decide sul posto, una volta vista la pista e le squadre presenti, in quanti giocatori stanno in campo.

1.1) I TUBI

L'allestimento della pista prevede due tubi posti al centro delle curve con il boccaglio rivolto al centro verso l'esterno.

L'altezza regolamentare del tubo è di 1mt più boccaglio che deve avere 25 cm di diametro.

Si tratta di tubi di scarico idraulici facilmente acquistabili nei magazzini per edilizia.

In basso al tubo si può applicare un foro per poter recuperare la palla che vi è entrata, senza bisogno di alzarlo da terra.

I tubi vanno posti uno di spalle all'altro a una certa distanza determinata dalla grandezza della pista che ospita il torneo, intorno ai tubi sono disegnati dei cerchi detti "zona franca".

I TUBI sono entrambi fruibili per fare punto: a differenza di qualsiasi altro sport di palla, non vi è un tubo di una squadra ed uno dell'altra. Entrambi i tubi sono di tutti, ed è indifferente se un goal è fatto in uno o nell'altro tubo.

1.2) I CERCHI

Questi cerchi girano intorno al tubo ed hanno il diametro di 140cm per la serie-C, e 2mt per le altre categorie.

Il cerchio sarebbe meglio dapprima segnare con un gesso, nastro adesivo o vernice, e poi lo si può delimitare in aggiunta con mezza-bocce, cinesini, coni, gommapiuma, scatole e vario materiale atto a delimitarli.

1.3) LA RIGA DI MEZZERIA

È la linea continua che unisce le due zone franche, fatta di nastro adesivo o vernice, più altri elementi divisorii, quali cinesini, stanghe o simili.

1.4) GRIGLIA DI PARTENZA

Sia a destra che a sinistra di uno dei due tubi a fondo pista, occorre segnare per terra (con vernice, nastro o gessetto) una riga per la partenza delle partite con disegnati un numero di quadrati (o cerchi) pari al numero consentito di giocatori per quel torneo. Questi quadrati serviranno come alloggio di partenza dei giocatori.

preparare la pista per il RollerGoal

- 1) pipe goal
- 2) lato verde della pista
- 3) lato rosso della pista
- 4) materassi o altro materiale per smussare gli angoli della pista e far fluire la palla (facoltativo ma consigliato, se non si hanno già le sponde curve da hockey)

delimitare i lati colorati (un colore vale l'altro) si possono usare birilli, o scotch o se consentito, vernice.



Attrezzatura Personale e palla



art.2.1 Pattini per il RollerGoal

è ammesso qualsiasi tipo di pattino a rotelle, senza limitazioni, con o senza freno, quad o inline.



art.2.2 Protezioni per il RollerGoal

Sono obbligatori il casco, le ginocchiere, le gomitiere. Alle mani è obbligatorio avere i parapolsi o in alternativa dei guanti specifici. Senza non è ammesso giocare.

I parapolsi con anima in plastica, sono scomodi nella presa al volo della pallina, quindi i giocatori di buon livello preferiscono giocare senza.

In quel caso potranno optare per dei guanti con protezione per le dita.

Sono idonei i guanti da moto, downhill o mountainbike.

Economici, ma anche efficaci sono i guanti da lavoro in pelle di tipo leggero (acquistabili in qualsiasi ferramenta).

Non vanno bene i guanti da giardinaggio in tela.

Se si usano i guanti però devono avere le dita; i guanti da ciclismo non proteggono le dita da eventuale schiacciamento dalle rotelle di un pattino di un'altro giocatore e non sono ammessi.

Il casco: Un casco con mentoniera, è il top, ma vanno bene anche i caschi da ciclismo, anche se consigliamo in particolare i caschi da roller e skateboard a elmetto che protegga la nuca, come quello in foto.



art.2.3 Palla per il RollerGoal

Diametro di 15-16 cm, materiale morbido che non rechi contusione se colpisce in faccia, come spugna piena, o vuota con involucro morbido, ma con la caratteristica di poter essere scagliata con precisione (quindi non troppo leggera) per almeno 5mt.

Il commissario di gara prima di iniziare un torneo controllerà che la palla fornita dall'organizzazione sia conforme a queste caratteristiche. Fra le palle con queste caratteristiche, più facilmente procurabili sul mercato c'è la Tarmak acquistabile da Decathlon.

- 3.1) **PROIBITO RETROCEDERE:** cioè tornare indietro rispetto al senso di marcia, anche di un solo passo.
- 3.2) **ZIG-ZAG:** È possibile zigzagare per rallentare o non avanzare troppo (tuttavia avanzando). L'arbitro determina se un atleta sia retrocesso in una azione e nel caso verrà conteggiato un fallo.
- 3.3) **PROIBITO STAZIONARE:** cioè rimanere fermi in una posizione, ad esempio per ostruire il foro del tubo o il passaggio di un avversario. All'inadempiente verrà conteggiato un fallo.
- 3.4) **FRENARE IN AZIONE:** È possibile frenare e fermarsi d'un tratto solo se immediatamente dopo lo stop, si riprende subito a pattinare, e se, prima della frenata il giocatore non fosse già molto lento ai minimi della propria velocità. Altresì è proibito usare questa strategia per rallentare due volte consecutivamente: "freno e riparto, ok", "freno e riparto, freno e riparto a singhiozzo" è fallo.
- 3.5) **ZONA FRANCA:** è proibito entrare anche con un solo piede, all'interno della "zona franca" (vedi art.1.2 I CER-CHI) . All'inadempiente verrà conteggiato un fallo ed un eventuale goal ricavato da questo fallo sarà annullato. È consentito entrare in zona franca con la mano, ad esempio per raccogliere la palla o per avvicinarsi al tubo per tirare.
- 3.6) **LA LINEA di mezzeria:** (vedi art.1.3) non può essere scavalcata e attraversata. All'inadempiente verrà dato fallo. Consentito raccogliere la palla oltre questa linea solo con le mani. Consentito fare passaggi attraverso questa linea divisoria; i pattini non possono oltrepassare la linea; la palla sì.
- 3.7) **GIOCATORE A TERRA:** chi cade si deve rialzare subito (salvo casi in cui sia necessario fermare il gioco per verificare un infortunio), e non può in nessuna maniera trattenere la palla o lanciairla. Semplicemente la lascia lì dove è, ed anzi si deve levare dall'impiccio il prima possibile per lasciare che altri la prendano. All'inadempiente verrà conteggiato un fallo ed un eventuale goal ricavato da questo passaggio sarà annullato.
- 3.8) **SENSO DI MARCIA:** Si inizia la partita girando in senso antiorario, non appena viene segnato un goal, si riparte con il lancio della palla in direzione opposta e si gira pattinando in senso orario! Il cambio di direzione si fa ogni qual volta che una squadra segna un goal. Questo favorisce il team più completo, i cui pattinatori sanno incrociare in entrambi i sensi di marcia.
- 3.9) **POSSESSO PALLA:** un giocatore può tenerla tutto il tempo che vuole o che riesce, ovvero fino a che non decide di lanciairla per un tiro a goal o un passaggio. Questo finché non viene toccato, in qualsiasi punto del corpo, da un avversario che lo inseguiva o lo attendeva pattinando più lentamente di lui. Il giocatore che possiede palla e viene toccato da un avversario deve **OBBLIGATORIAMENTE** lasciare cadere la pallina a terra possibilmente in mezzo alle proprie gambe, nel momento stesso in cui viene toccato (tolleranza di uno o due secondi al massimo a giudizio dell'arbitro). Se è stato toccato non può passare la palla a un compagno né tirare a goal, in quel caso verrà conteggiato un fallo ed un eventuale goal ricavato da questo passaggio sarà annullato. L'arbitro può decidere a sua discrezione se dare un fallo, a chi fa cadere la palla dopo che è stato toccato, in maniera diversa da quella di farla cadere fra i suoi piedi (a seconda della situazione).
- 3.10) **PATTINAGGIO:** si può pattinare sia in avanti che all'indietro, ma sempre seguendo il senso di marcia.
- 3.11) **PASSAGGI DI PALLA :** si può passare la palla ad un compagno ovunque e in qualunque modo: avanti, indietro, da un lato all'altro della pista, sia a terra che in aria.
- 3.12) **PUNTEGGIO:** Ogni volta che la palla entra nel boccaglio e scende giù nel tubo a terra segna un "roller-Goal". La squadra che fa più roller-goal alla fine del tempo stabilito vince. È previsto il risultato del pareggio. **NON** è punto, se la palla esce dal tubo per rimbalzo dopo esservi entrata.

3.13) **NUMERO DI GIOCATORI:**

A seconda delle dimensioni della pista e della categoria, gioca un diverso numero di giocatori per squadra, secondo lo schema qui sotto:

serie-A:

Piste molto piccole ricavate da un campo di volley, 5 giocatori per squadra

Piste ricavate da campo di basket 18x36 mt. 6 giocatori per squadra

Piste ricavate da campo di basket ma che utilizzando gli spazi al di fuori dei segni del basket arrivando ai muri che fungono da balaustra e perimetro, si avvicinano ai 20x40 pur non raggiungendoli; 7 giocatori, ma a discrezione del commissario di gara, se egli ritiene che la sicurezza sia sufficiente, si può arrivare a farne giocare 8.

Pista 20x40 da hockey e pattinaggio; 8 giocatori per squadra.

Pista 25x50; 9 giocatori per squadra.

Pista 30x60 e oltre: 10 giocatori per squadra.

Per le partite di **categoria B e C** questi numeri possono aumentare, di una o due unità, considerando la loro minore velocità in pista, un giocatore in più non determina pericolo in B e anche fino a 2 in categoria C.

In casi in cui un team non arriva a coprire il numero minimo di giocatori per poter giocare, potrà recuperare i giocatori in prestito da altri club o da altre categorie.

Se (e solo se), questa possibilità è preclusa da motivi oggettivi, si potrà decidere in accordo fra i club presenti, di usare meno giocatori.

Se le squadre avversarie non sono d'accordo di abbassare il numero dei giocatori in campo, le opzioni che restano alla squadra in deficit di organico sono:

- 1) ritirarsi dalla partita, con sconfitta a tavolino per 3 a zero.
- 2) giocare in inferiorità numerica.

Nel caso in cui, la pista sia molto grande e sarebbero previsti molti giocatori, ma i club presenti al torneo non arrivano a coprirne la rosa, si potrà decidere insieme di abbassare il numero di giocatori in campo.

L'ultima parola spetta sempre al commissario di gara di giornata.

3.14) **PANCHINA:** ogni giocatore può essere cambiato in qualsiasi momento mille volte. Come nell'hockey il giocatore uscente, dà il diritto di entrare al giocatore entrante durante il gioco; uno esce prima, e l'altro entra poi. La riserva riposa fuori dalla pista, in un punto stabilito dall'arbitro a seconda della conformazione dell'impianto, e lì attende il cambio. Il numero di giocatori in panchina può essere anche doppio rispetto alla rosa prevista in campo. Una squadra che ha saputo produrre molti giocatori ha il diritto di godere di questo vantaggio numerico, come inversamente una squadra che non ha una panchina userà la stessa rosa per tutto il match dovendone sostenere l'impegno fisico.

Se per errore (e si presume mai per malafede), una squadra si trova un giocatore in più in pista, l'arbitro avvisa il loro allenatore di toglierne uno e sarà lui **e solo lui** a decidere chi esce.

3.15) **INCONTRI A 3 SQUADRE:** Nei tornei a concentramento con molte squadre, per poter fare giocare tutti è Previsto fare partite con 3 squadre che giocano insieme contemporaneamente.

Con quanti elementi totali in campo, viene deciso dal commissario di gara in base alla categoria, ed alla dimensione della pista, avendo sempre la sicurezza dei giocatori come primo parametro.

3.16) **DURATA DEI MATCH:** le partite durano in media 15 minuti con tempo unico e senza recuperi dei tempi morti (a meno che non sia stato l'arbitro a fermare il gioco appositamente per il sopraggiungere di una emergenza che lo richieda). Il tempo perso per riorganizzarsi fra un gol e l'altro è tempo effettivo di gioco e non viene recuperato. Sarà l'arbitro a velocizzare questa operazione evitando che una squadra in vantaggio si approfitti di una ripartenza per perdere tempo volontariamente.

Se necessario l'arbitro darà fallo a uno o più giocatori ritardatori alla linea di partenza.

A seconda della categoria e delle esigenze organizzative le partite possono durare da 30 minuti reali a 10.

Se si tratta di un match singolo si userà il tempo massimo, altrimenti se si è in un contesto di torneo con un fitto programma di partite, per stare nei tempi di programma, l'organizzatore può ridurre il tempo fino ad un minimo di 10 minuti.

3.17) **CONTATTO FRA GIOCATORI:**

RollerGoal è un **gioco basato sul contatto**, gli atleti possono usare il proprio corpo per impedire o obbligarne traiettorie, bloccare, rallentare o accelerare un avversario, possono usare anche i propri arti superiori tipo apertura alare, per occupare spazio e impedire sorpassi, o rallentarli. **Non sono ammessi gesti violenti o spintoni cruenti**, pena da uno a più falli, **fino alla squalifica**, a seconda della gravità del caso.

Tolti gli atti di nervosismo e violenza, tutto il resto è lecito. **Nel RollerGoal ci si tocca ed anche tanto**; quello che è veramente **IMPORTANTE** è che l'avversario toccato sia consapevole che sta per essere toccato. Ovvero il toccatore deve palesemente manifestare la sua intenzione al tocco, con gesti plateali di avviso o gridando la parola "PUSH" che avvisa che una spinta/contatto sta arrivando. In questa maniera il giocatore in procinto di essere toccato o sospinto può produrre una contromossa sia per il tema del gioco che per la sicurezza.

A questo proposito è consigliabile l'uso di indumenti atillati, onde evitare **tiraggi di maglia, che sono proibiti**.

Il fallo di reazione è considerato GRAVISSIMO, fino all'espulsione dal campo.

3.18) **DOPPIO TOCCO:** una volta che la palla è caduta a terra il giocatore che l'ha toccata per ultimo non può recuperarla egli stesso, toccandola così due volte consecutive dopo che ha toccato terra.

Prima di poterne tornare in possesso, un altro giocatore qualsiasi deve averla toccata **CON LE MANI**.

In pratica, fare un tiro, fallirlo e recuperare la palla caduta in pista subito dopo non è ammesso.

3.19) **CASI IN CUI È CONSENTITO IL DOPPIO TOCCO:** Consentito recuperare una palla al volo, se non ha prima toccato il suolo. Ad esempio:

1) Se si lancia la palla in aria PRIMA di venire toccati da un avversario e la si recupera al volo (senza che la palla tocchi terra), senza poi essere nuovamente toccato (stavolta con possesso palla), la giocata è valida e non si deve mollare la palla. Questa operazione può essere ripetuta più volte, finché non si viene toccati con la palla in mano.

2) Gioco valido quando la palla lanciata al tubo, rimbalza su di esso e, senza aver toccato terra, torna in mano al giocatore autore del tiro, che può scappare e ritentare (se non viene preso) al tubo successivo.

3.20) **PARTENZA:**

La linea di partenza ha dei riquadri delineati in numero esatto, pari al numero di giocatori ammessi in pista. Se un giocatore non trova spazio in un quadrato e sono tutti occupati, significa che il numero massimo di giocatori ammessi è stato raggiunto e questi deve andare in panchina. Se non vi sono i riquadri, i giocatori si metteranno alla rinfusa e l'arbitro prima di partire li conterà.

Il primo giocatore che arriva quando l'arbitro chiama la partenza, si sistema dove vuole e gli altri di conseguenza nei posti rimasti.

L'inizio del gioco avviene con una partenza di massa in stile "pattinaggio corsa".

Da dietro il gruppo la palla viene lanciata avanti da un arbitro (a terra o in aria nella direzione che vuole), e appena la palla tocca terra l'arbitro girda "ball" e i giocatori possono scattare per andarla a prendere; chi la prende per primo ne dispone a piacimento! Se per sbaglio un giocatore fa una "falsa partenza" ovvero si è messo in moto prima che la palla toccasse terra, il gioco prosegue senza penalità ma egli non potrà raccogliere la palla. Se lo farà gli verrà fischiato il fallo.

3.21) **PALLA FUORI PISTA:** RollerGoal è stato studiato per poter essere giocato ovunque. Il regolamento si adatta dunque a seconda del tipo di pista che ospita il match.

a) Se si tratta di una pista con balaustre regolari o muri perimetrali, difficilmente la palla uscirà, e se dovesse uscire fortuitamente il gioco si ferma, e sarà l'arbitro a recuperarla lanciandola semplicemente in pista (se invece l'arbitro ravvisa che il giocatore ha volutamente fatto uscire la palla fuori dal recinto, per un suo vantaggio, potrà contargli da uno a 5 falli a seconda della gravità e platealità del gesto).

b) se si tratta di una pista aperta senza balaustre o con ringhiere aperte, dove la palla esce spesso, per non fare interruzioni di gioco repentine, si può decidere che la palla è buona anche sull'erba, e il primo che arriva a prenderla è sua! Una situazione simile è ammessa solo in partite amichevoli. Nell partite di torneo ufficiale, l'organizzatore deve obbligatoriamente provvedere con striscioni e transenne e materassi a perimetrare in maniera che la palla non esca.

3.22) **FALLO:** qui l'elenco riassuntivo di tutti i falli previsti dal regolamento:

- A) retrocedere,
- B) restare fermi in pista,
- C) maneggiare la palla se si è caduti a terra,
- D) entrare in zona franca con i piedi,
- E) attraversare la linea che divide la pista in due,
- F) non lasciare cadere subito la palla in mezzo ai piedi se si viene intercettati dagli avversari con tocco,
- G) buttare la palla fuori pista intenzionalmente,
- H) recuperare una palla da terra subito dopo averla lanciata (doppio tocco),
- I) raccogliere palla dopo una falsa partenza,
- L) gioco violento intenzionale,
- M) andare contromano rispetto al senso di marcia,
- N) entrare in gioco dalla panchina, senza che prima sia uscito il giocatore esce per dare il cambio,
- M) Muovere, spostare, accelerare la velocità di un avversario senza che egli sia stato prima avvisato con il "push".

3.23) **PAGARE UN FALLO:**

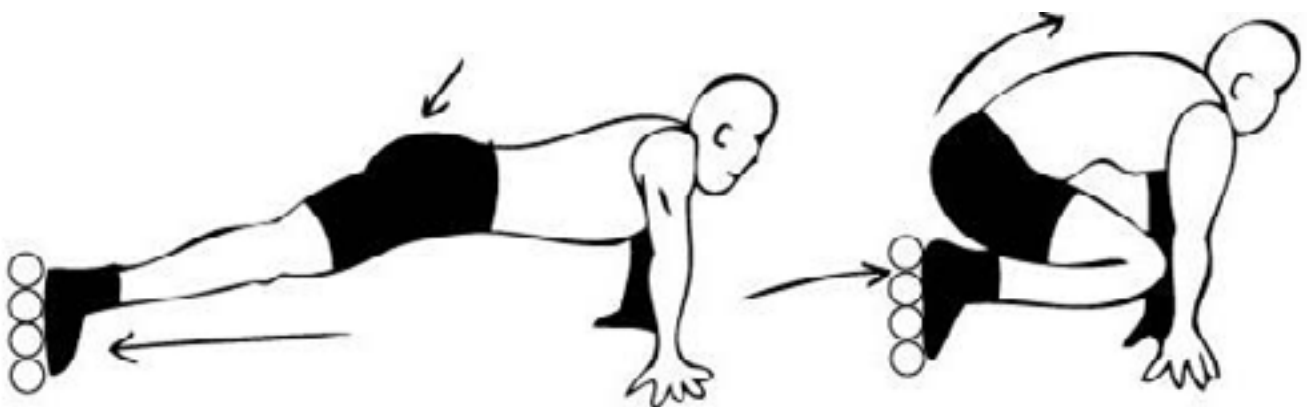
il fallo si paga in questi termini.

Non appena certificato il fallo, il falloso dovrà recarsi in "zona puniti" nel cerchio dietro al tubo ed eseguire 10 flessioni addominali complete (vedi apposita illustrazione di come si esegue).

Fintanto che queste non saranno eseguite il proprio team gioca con un elemento in meno.

Non appena eseguite il giocatore può riprendere il match o farsi sostituire.

L'esecuzione si effettua appoggiando mani e prime ruote dei roller a terra a gambe tese, poi portando le ginocchia a contatto dei gomiti (senza mai toccare terra con le ginocchia) e da capo per 10 volte.



le categorie del RollerGoal sono unisex ed inclusive, e sono determinate in base alla abilità e non su base anagrafica, e addirittura sono previsti inserimenti in squadra di diversamente abili.

Se vi sono dubbi o perplessità riguardo a questo tema, si consiglia di consultare l'apposito articolo della "carta etica del RollerGoal" che è la "carta costituzionale" sulla quale vengono costruiti i regolamenti.

Le categorie sono stabilite in base alle abilità maturate sui pattini senza distinzione di sesso o età. È facoltà dell'allenatore scegliere a sua discrezione in quale categoria inserire i propri atleti,

Serie-A: in questa categoria si cimenta chi possiede la più alta abilità nel pattinaggio fra i componenti di un club, possibilmente dando spazio prevalentemente agli adolescenti e atleti più maturi per giocare in questa serie.

Tuttavia se l'allenatore ritiene di inserire in rosa anche dei bambini, ritenendoli idonei è sua facoltà farlo.

Questa categoria è quella in cui trova soddisfazione il desiderio agonistico. È pertanto necessario che il giocatore possida una abilitazione medico sportiva di tipo agonistico.

Serie-B: in questa categoria si cimenta chi possiede una media abilità nel pattinaggio.

Questa categoria è prevalentemente dedicata ai bambini e adolescenti, tuttavia se l'allenatore di un club ritiene di inserire in rosa anche uno o due adulti, che desiderano giocare ma non hanno un livello sufficiente per affrontare la serie-A, è sua facoltà farlo.

Questa categoria è molto amatoriale, e non agonistica. Pertanto è sufficiente un certificato medico di abilitazione alla pratica non agonistica dello sport.

Serie-C: in questa categoria si cimenta chi possiede una abilità basica nel pattinaggio.

Questa categoria è prevalentemente dedicata ai bambini, tuttavia se l'allenatore di un club ritiene di inserire in rosa alcuni adolescenti, desiderosi di giocare ma privi del livello sufficiente per affrontare la serie-B, è sua facoltà farlo.

Questa categoria è considerata ludico-motoria, e non agonistica. Pertanto è sufficiente un certificato medico di abilitazione alla pratica non agonistica dello sport.

Primavera: in questa categoria si cimentano "i pulcini" o molto piccoli o assolutamente alle prime armi nel pattinaggio.

Questa categoria è considerata ludica e prevalentemente dedicata ai bambini più piccoli.

È sufficiente un certificato medico di abilitazione alla pratica non agonistica dello sport.





Durante le partite di un torneo di Rollerball, viene dato spazio anche ai bambini estremamente principianti o piccolini con il **TORNEO PRIMAVERA**, un gioco di avviamento allo sport, senza vincitori o vinti, che si ispira alle partite di RollerGoal, ma **NON** è una partita di RollerGoal.

Una formula efficace a far divertire e soddisfare tutti. Non serviranno ne divise, ne formazioni, ma solo la voglia di portare il bambino a pattinare in compagnia. RollerGoal da sport di squadra si trasforma a sport individuale, per dare così modo a tutti, di giocare ed essere protagonisti.

I bambini verranno messi in una pista cosparsa di palline.

Durante 15 minuti ogni bambino potrà raccogliere una delle palline e tentare di fare gol nei due tubi appositi, o in una più facile cesta posta ai piedi del tubo.

E come nel RollerGoal vero e proprio se si viene toccati da un'altro bambino senza palla, si deve fare cadere la palla che si ha in mano, ma se ne può raccogliere un'altra a caso fra le tante.

Per ogni gol fatto il bambino dovrà andare dall'arbitro che gli apporrà uno sticker sul casco per la sua "collezione di gol".

Chi più, chi meno, avranno tutti giocato e fatto il loro goal e gioito!

I bambini della primavera che avranno fatto il maggior numero di goal, potrebbero acquisire il diritto di giocare anche le partite successive della giornata in serie C, andando a riempire le fila di quelle squadre che per un motivo o per l'altro, si sono presentate con un numero di giocatori inferiore a quello richiesto. Il numero di questi "ripescaggi" dalla primavera è vincolato dai posti vacanti che ci sono in serie C (se ce ne sono) prendendo posto nelle squadre in cui vi è necessità, indipendentemente dal club di appartenenza.